

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai perbedaan hasil belajar kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang belajar geometri dengan menggunakan GSP dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran geometri tanpa menggunakan GSP, serta disposisi matematis siswa terhadap pembelajaran geometri berbantuan GSP, diperoleh kesimpulan dan rekomendasi sebagai berikut:

#### A. Kesimpulan dan Rekomendasi

1. Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis antara siswa yang mendapat pembelajaran berbantuan *software* GSP dengan siswa yang mendapat pembelajaran biasa, dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kedua jenis pembelajaran tergolong kurang.

Beberapa kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal-soal berpikir kreatif matematis di antaranya adalah:

- Dalam menyelesaikan soal-soal berpikir kreatif pada umumnya siswa kesulitan dalam mengajukan pertanyaan berdasarkan situasi yang diberikan, disarankan para siswa dilatih membuat pertanyaan-pertanyaan dari data yang diberikan.
- Kurang mampu menjelaskan ide-ide dan sering tidak didukung oleh perhitungan matematis yang memadai, disarankan para siswa dilatih soal-soal yang bersifat *open-ended*.
- Kesulitan dalam mengemukakan lebih dari satu cara penyelesaian suatu masalah, disarankan guru memberi materi pra-syarat dan pertanyaan-pertanyaan yang selalu mengingatkan konsep yang sedang dipelajari.
- Kurang mampu mengkaitkan ide-ide yang dikemukakan dengan konsep yang sudah dipelajarinya, penggunaan metode menemukan sendiri akan sangat membantu siswa dalam mengatasi masalah ini, karena metode

penemuan ini akan membuat siswa selalu ingat pada konsep-konsep yang ditemukannya sendiri.

2. Tidak terdapat perbedaan disposisi matematis antara siswa yang mendapat pembelajaran berbantuan *software* GSP dan siswa yang mendapat pembelajaran biasa, dan disposisi matematis kedua jenis kelas pembelajaran tergolong baik. GSP memberikan sesuatu yang baru kepada siswa namun perbedaannya tidak signifikan, penulis menganggap di dalam diri mereka sudah terbangun penguasaan konsep yang mereka bawa dari Sekolah Dasar. Materi segi-empat sudah mereka pelajari sebelumnya. Selama pembelajaran siswa menunjukkan tidak merasa takut atau cemas mengerjakan soal-soal matematika dan siswa berpendapat bahwa matematika dapat dipelajari semua siswa dan tidak oleh siswa yang pandai saja. Mereka memiliki sikap, kebiasaan dan nilai-nilai yang baik dalam belajar matematika. Beberapa aspek disposisi matematis yang tergolong netral adalah upaya siswa menyisihkan waktu untuk belajar matematika dan memeriksa kebenaran jawaban yang telah diperoleh. Pembelajaran berbantuan GSP tidak memberi pengaruh yang signifikan, usulan peneliti bila dilakukan penelitian ulang dilakukan disarankan menggunakan sampel yang lebih besar dengan fokus pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis.
3. Tidak terdapat korelasi antara kemampuan berpikir kreatif matematis dan disposisi matematis siswa setelah memperoleh pembelajaran berbantuan *software* GSP.

Hasil yang dicapai dalam penelitian ini kurang maksimal. Pencapaian persentasi skor rata-rata siswa tidak mencapai apa yang diharapkan. Ada banyak faktor yang dapat menyebabkan hal ini terjadi seperti yang diungkapkan di atas, Untuk mengatasi kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran penulis merekomendasikan perlu jumlah komputer yang memadai agar tiap siswa bisa mencoba dan mengalami menariknya penggunaan *software* GSP.

Proses pelayanan secara individual tidak optimal dilaksanakan hal ini disebabkan kurang lamanya waktu penggunaan *software* GSP. Topik yang dipelajari hanya segi empat, mungkin perlu perluasan materi. Jika pembelajaran

ini dilakukan lebih lama dimungkinkan hasil yang dicapai akan lebih baik dari hasil penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa semakin lama siswa mengenal media pembelajaran tersebut, siswa akan semakin akrab dengan *software* ini, sehingga hasil belajarnya akan lebih baik dari siswa yang tidak menggunakan GSP.

Berdasarkan temuan dan kekurangan yang terjadi dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan saran untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sejenis, sehingga kekurangan pada penelitian ini dapat diperkecil dalam penelitian selanjutnya. Perlu diteliti lebih lanjut masalah pembelajaran dengan *software* GSP apakah secara berkelanjutan benar-benar meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Pembelajaran dengan pendekatan penemuan berbantuan *software* GSP mendorong siswa untuk menemukan sendiri konsep-konsep materi yang sedang dipelajari, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif, lebih meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, serta pembelajaran berpusat pada siswa, dengan interaksi yang lebih hidup dan multi arah serta komunikasi tidak didominasi oleh siswa pandai saja. Disarankan setting pembelajaran berupa kelompok-kelompok kecil dengan kemampuan siswa yang heterogen.

Meskipun kemampuan berfikir kreatif dan disposisi matematis tergolong sukar untuk siswa SMP, kedua kemampuan tersebut tetap harus dikembangkan pada siswa level sekolah manapun. Pembelajaran dengan pendekatan penemuan hendaknya dijadikan alternatif pendekatan pembelajaran.

Beberapa hal yang perlu dan penting diperhatikan guru dalam pembelajaran dengan pendekatan penemuan berbantuan *software* GSP di antaranya adalah: (1) Guru harus kreatif dan cermat dalam mempersiapkan sejumlah pertanyaan dan tugas untuk mengeksplorasi ide-ide dan cara-cara yang berbeda dari siswa; (2) Sesuaikan pertanyaan dan tugas latihan dengan perkembangan siswa dan sertai dengan ilustrasi-ilustrasi yang menarik perhatian siswa; (3) Bantuan guru hendaknya seminimal mungkin dan tidak perlu terburu-buru agar perkembangan

potensial siswa berkembang secara optimal; (4) Pertimbangkan lama waktu dan pilih untuk topik matematika yang esensial.